DEIKO Systems GmbH
Datensysteme & Entwicklung von IT-Konzepten

Handbuch

DMX Controller

DLC ONE

Inhaltsverzeichnis

Inhaltsverzeichnis 1

1 Einleitung 3

Wir freuen uns, dass Sie sich für einen DLC-One entschieden haben. Wenn Sie nachfolgende Hinweise beachten, sind wir sicher, dass Sie lange Zeit Freude an Ihrem Kauf haben werden. 3

1.1 Hinweis!! Im eigenen Interesse bitten wir unsere Kunden, die folgenden Punkte sorgfältig zu beachten. 3

2 Tastenbelegung 4

3 Setup 8

3.1 Navigieren zum Setupmode 8

3.2 Misc 10

3.3 SpotGroups 11

3.4 F3 – Password 11

3.5 F4 - Expert Functions 11

3.6 F6 – Lamp, Konfigurieren der Mischpultbeleuchtung 14

3.7 F5 – Smoke 15

3.8 F8 – Load Masterconfig 16

3.9 F7 – Clear Device 16

3.10 F8 – Firmwareinfo 16

3.11 Gruppen 16

4 Einfache Programmierung 17

4.1 Navigation zum Edit Menü 17

4.2 Nutzung der Shutter-/Strobesequenzen (Taste [19]) 18

4.3 Nutzung der LampenOn-Funktion (Taste [17]) 18

4.4 Nutzung der LampOff-Funktion (Taste [18]) 18

4.5 Festlegen von fixen Positionsdaten für kopfbewegte Systeme (customer presets) 19

4.6 Festlegen von fixen Colordaten (customer presets) 19

5 Erweiterte Programmierung 20

5.1 Call Copy 20

5.2 Animierte Bewegungen für kopfbewegte Systeme 20

5.3 Optionen für Cue´s 21

5.4 FX für Cue´s 21

6 Show 23

6.1 Navigieren zum Showmode 23

6.2 F2 – Auto 23
6.3 F3 – Audio Trigger 23
6.4 F4 – Manual Stepping 24
6.5 F5 – Single Mode 24
6.6 F6 – Mix Mode 24
6.7 Show Override 24
6.8 Fade-Times 25
7 USB Main Menu 25
7.1 F4 - Libary Update 25
7.2 F7 - Load Show 26
7.3 F8 - Save Show 26
8 USB I/O 26
8.1 Zum USB main menu navigieren 26
8.2 Load show 27
8.3 Save show 27
8.4 Update dev lib 27
9 DLC One DMX to MIDI Converter 28
10 Technische Daten des DLC One 29
10.1 Bedienelemente und Speicher: 29
10.2 Elektrische Daten: 29
10.3 DMX 512 Daten: 29
10.4 Audio Daten: 29
10.5 MIDI Daten: 29

Bedienungsanleitung

DLC-ONE

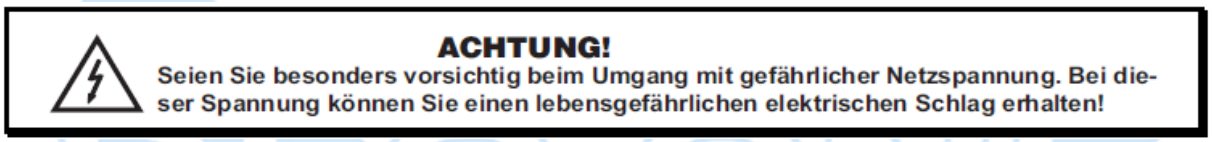
ACHTUNG!
Gerät vor Feuchtigkeit und Nässe schützen!
Vor Öffnen des Gerätes vom Netz trennen!

Lesen Sie vor der ersten Inbetriebnahme zur eigenen Sicherheit diese Bedienungsanleitung sorgfältig durch!

Alle Personen, die mit Ausstellung, Inbetriebnahme, Bedienung, Wartung und Instandhaltung dieses Gerätes zu tun haben, müssen

- Entsprechend qualifiziert sein
- Diese Bedienungsanleitung genau beachten
- Die Bedienungsanleitung als Teil des Produkts betrachten
- Die Bedienungsanleitung während der Lebensdauer des Produktes behalten
- Die Bedienungsanleitung an jeden nachfolgenden Besitzer oder Benutzer des Produkts weitergeben
- Sich die letzte Version der Anleitung im Internet herunterladen

Sicherheitshinweise


ACHTUNG!
Seien Sie besonders vorsichtig beim Umgang mit gefährlicher Netzspannung. Bei dieser Spannung können Sie einen lebensgefährlichen elektrischen Schlag erhalten!

Dieses Gerät hat das Werk in sicherheitstechnisch einwandfreiem Zustand verlassen. Um diesen Zustand zu erhalten und einen gefahrlosen Betrieb sicherzustellen, muss der Anwender die Sicherheitshinweise und die Warnvermerke unbedingt beachten, die in dieser Bedienungsanleitung enthalten sind.

1 Einleitung

Wir freuen uns, dass Sie sich für einen DLC-One entschieden haben. Wenn Sie nachfolgende Hinweise beachten, sind wir sicher, dass Sie lange Zeit Freude an Ihrem Kauf haben werden.

1.1 Hinweis!! Im eigenen Interesse bitten wir unsere Kunden, die folgenden Punkte sorgfältig zu beachten.

1.1.1 Gehäuse darf nur vom Netz getrennt geöffnet werden

1.1.2 die Belüftung sollte nicht durch Bedecken der Lüftungsöffnungen mit Gegenständen behindert werden, wie z. B. durch Zeitschriften, Tischdecken, Vorhänge usw.
Das Gerät ist auf sicherer Unterlage rutschfest zu platzieren.

1.1.3 offene Brandquellen, wie z. B. brennende Kerzen, sollten nicht auf das Gerät gestellt werden

1.1.4 Das Gerät darf nicht Tropf- oder Spritzwasser ausgesetzt werden

1.1.5 Auf das Gerät dürfen keine mit Flüssigkeit gefüllten Gegenstände, z. B. Getränke gestellt werden

1.1.6 Das Gerät der Schutzklasse I darf nur an Netzsteckdosen mit Schutzleiteranschluss angeschlossen werden

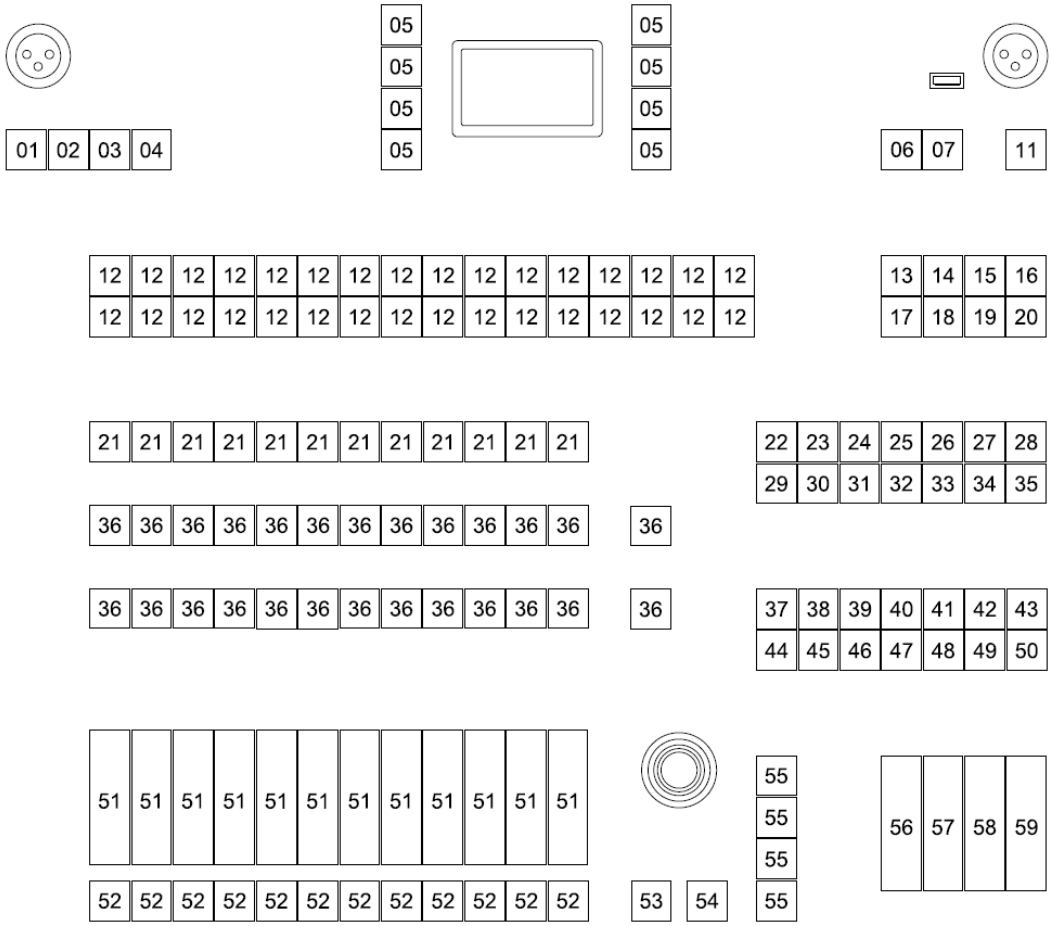
1.1.7 Der PowerCon Spannungsversorgungsanschlussstecker darf nur Spannungsfrei getrennt werden

1.1.8 Hinweis: der xml-Parser ist Opensource

1.1.9 alle Kabel, wie z.B. Audio-In, MIDI, Serial In/Out, DMX Out als auch die Lampen dürfen ausschließlich nur angeschlossen bzw. entfernt werden wenn zuvor der Netzschalter des DLC ONE ausgeschaltet wurde

1.1.10 Alle nummerischen Eingaben, welche für die Programmierung des Gerätes erforderlich sind, können sowohl über die Pfeiltasten [Taste55], den Joystick als auch über die Zahlentasten der Goboleiste [Taste36] definiert werden

2 Tastenbelegung

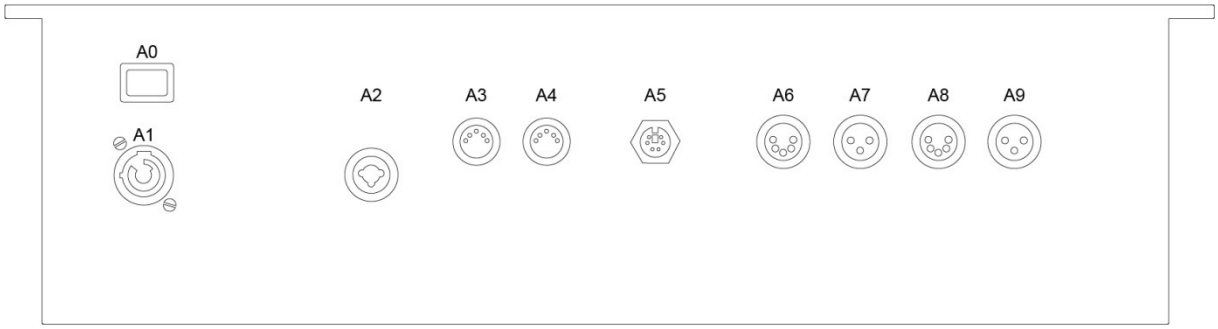


Taste:	**Funktion:**
01: ON/OFF	Ein- bzw. Ausschalten des Controllers (OFF nach 3 Sekunden)
02. Blackout Sub1	augenblickliche Verdunkelung aller Spot´s auf Sub 1
03. Blackout Sub2	augenblickliche Verdunkelung aller Spot´s auf Sub 2
04. Blackout ALL	augenblickliche Verdunkelung der gesamten Show

05. F1 bis F8	Funktionstasten für Menüführung und Steuerung des Pultes
06. Continous	permanenter Nebel mit Berücksichtigung der Einstellung
07. Push	manueller voller Nebelausstoß
11. Dance	Festprogramm-Aktivierung, Testfunktion im Setupmodus
12. Spot (1-30)	Auswahl der Spot´s
13. INS	Einfügen eines Step´s
14. DEL	Löschen eines Step´s im Edit-Modus
15. DEL ALL	Löschen aller Step´s im Edit-Modus mit Auswahl „First Step“
16. CALL-Copy	Aufrufen/Kopieren eines Step´s aus anderem Cue (Edit-Modus)
17. LAMP ON	Start der Lampen unter Berücksichtigung der jeweiligen Werte
18. LAMP OFF	Abschalten der Lampen unter Berücksichtigung der jeweiligen Werte
19. STROBE	Konfigurieren der Shuttersequenzen
20. TIME	Konfigurieren der globalen Fade-Times zwischen Steps
21. Position (1-12)	Auswahl der Positions oder Color Preset´s (fix)
22. MOVE X/Y	Aktivierung der PAN/Tilt Funktion (Edit/Show)
23. X/Y Speed	Aktivierung der X/Y Speed Funktion (Edit/Show)
24. GOBO ROTA 1	Aktivierung der Gobo-Rotation Goborad 1 (Edit/Show)
25. GOBO ROTA 2	Aktivierung der Gobo-Rotation Goborad 2 (Edit/Show)
26. PRISMA	Aktivierung der Prisma-und PR-Rotation Funktion (Edit/Show)
27. SHUTTER	Aktivierung der Shutter- und Effekt 1 Funktion (Edit/Show)
28. DIMMER	Aktivierung der Dimmer- und Effekt 2-Funktion (Edit/Show)
29. FOCUS	Aktivierung der Focus- und Zoom Funktion (Edit/Show)
30. IRIS	Aktivierung der IRIS- und Makro 1 Funktion (Edit/Show)
31. FROST	Aktivierung der Frost- und Makro 2 Funktion (Edit/Show)
32. R/CY/SP1	Aktivierung der Rot/Cyan oder Spezial1 Funktion (Edit/Show)
33. G/MA/SP2	Aktivierung der Grün/Magenta oder Spezial2 Funktion (Edit/Show)
34. B/YE/SP3	Aktivierung der Blue/Yellow oder Spezial 3 Funktion (Edit/Show)
35. I-PROG	Aktivierung der Funktion „internen Programme“ (Edit/Show)
36. Color/Presets	Direktwahl der Cues im Show-Modus Mehrfachbelegung, für Shuttersequenzen(Zeiten), Farben, Gobos, Sonderfunktionen, Geschwindigkeiten und aller anderen Presets (Edit/Show)
37. SIZE	Aktivierung der Funktion Größenänderung bei Bewegungsmustern und FX (Edit/Show)
38. SPEED	Aktivierung der Funktion Geschwindigkeit für Bewegungsmustern und FX (Edit/Show)
39. PHASE	Aktivierung der Funktion Phasenverschiebung bei Bewegungsmustern mit verschiedenen Startpositionen, in 45° Schritten, ausgehend vom Startpunkt und FX (Edit/Show)
40. INVERS	Aktivierung der Funktion 180°-Umkehr bei Bewegungsmustern und FX (Edit/Show)
41. STOP	Abschalten der laufenden Bewegungsmuster (Edit/Show) bzw. der Cue´s im Show-Modus
42. MIN	sofortiger Sprung auf den konfigurierten Minimalwert (Defaultwert = 0) im Edit-Modus

43. MAX	sofortiger Sprung auf den konfigurierten Maximalwert (Defaultwert = 255) im Edit-Modus
44. ◀▶	Aktivieren des X-Schwenk und kein FX (Edit/Show)
45. ▲▼	Aktivieren des Y-Schwenk und FX „Switch“ (Edit/Show)
46. ◢◥	Aktivieren des Diagonal-Schwenk und FX „Ramp“ (Edit/Show)
47. ↻	Aktivieren der Kreisbewegung und FX „Ramp inv“ (Edit/Show)
48. ∞	Aktivieren der 8ér-Bewegung und FX „SABS Sine“ (Edit/Show)
49. ∿	Aktivieren der Sinus-Bewegung und FX „Sinus“ (Edit/Show)
50. ^	Aktivieren der Schwell-Bewegung und FX „Triangle“ (Edit/Show)
51. Fader (1-12)	Fader, konfigurierbar (Cue´s, Colors, Gobo etc.) mit Priorität
52. FLASH (1-12)	Taster, konfigurierbar – default Flash des oberen Faders
53. PAN/TILT FINE	Aktivieren der PAN- sowie TILT Fine-Funktion
54. Shift	Aufrufen von Mehrfachbelegungen verschiedener Funktionen
55. ▲▼◀▶	manuelles Positionieren bzw. Aufrufen von Werten
56. Fader AUDIO	Anpassen der Eingangsintensität des Audiosignals im Show-Modus
57. Fader Submaster1	Anpassen der Helligkeit aller Spots auf Submaster1
58. Fader Submaster2	Anpassen der Helligkeit aller Spots auf Submaster2
59. Fader Masterdimmer	Anpassen der Helligkeit aller Spots mit Zuweisung zu einem Submaster
Joystick	multifunktional, generell zur Positionierung und Auswahl/Einstellung verschiedener Werte. Global gilt: Auf eine Funktion bezogen: rechts-links Bewegung ändert Werte in Einer-Schritten; auf-ab Bewegung ändert Werte in Zehner-Schritten Auf Doppelfunktion bezogen: rechts-links Bewegung ändert Werte der unteren Reihe; auf-ab Bewegung ändert Werte der oberen Reihe

Rückseite



A0. Schalter (Ein/Aus)

A1. Powercon Stromeingangsbuchse Typ: blau

A2. Audio Eingang (Combo-Buchse XLR-weiblich / Klinke 6,3mm)

A3. Midi in (DIN 5polig)

A4. Midi out (DIN 5polig)

A5. PS2 Anschluss für Trackball

A6. DMX Ausgang (XLR weiblich, Universum2, 5polig)

A7. DMX Ausgang (XLR weiblich, Universum2, 3polig)

A8. DMX Ausgang (XLR weiblich, Universum1, 5polig)

A9. DMX Ausgang (XLR weiblich, Universum1, 3polig)

DLC ONE

3 Setup

Die Einstellungen, die hier beschrieben werden, müssen im Regelfall nur einmal durchgeführt werden. Sie sind für einen problemlosen Controller-Betrieb äußerst wichtig.
Zusätzlich zum Setup sind noch Einstellungen wie PAN-Reverse / Tilt-Reverse (Kapitel3.2) und die Gruppierung von Spot´s konfigurierbar (Kapitel 3.3)

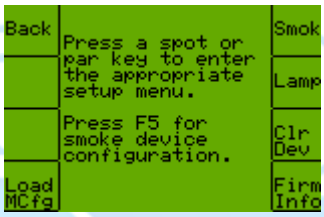
3.1 Navigieren zum Setupmode

3.1.1 Controller am Netzschalter einschalten

3.1.2 Taste01 ON/OFF betätigen

3.1.3 Taste F1 betätigen um ins Menü zu gelangen

3.1.4 Taste F1 betätigen, um in das Setup zu gelangen (evtl. muss hier das Passwort eingegeben werden, insofern eines vergeben wurde [Kapitel 3.5])



3.1.5 Spotsetup:

- Spot wählen. Taste [12]
- Universum angeben (Joystick oder manuelle Eingabe über die Cue-Tasten [36])
- Startadresse angeben (Joystick oder manuelle Eingabe über die Cue-Tasten [36])
- Submaster angeben (Joystick oder manuelle Eingabe über die Cue-Tasten [36])
- Auswahl der Setup-Methode ([F6]Copy Settings setzt einen bereits fertig konfigurierten
- gleichartigen Spot voraus / [F7] Load library setzt eine vorhandene Library-Datenbank
- voraus [siehe Kapitel 5] / [F8] manuelles Setup – komplett manuelle Konfiguration
- Ab diesem Punkt stehen Ihnen folgende drei Möglichkeiten zur Spotkonfiguration zur Verfügung:

3.1.6 manuelles Setup: Taste [F8]

- Angabe der Kanalanzahl des Spots (Joystick oder Eingabe über die Cue-Tasten [36])
- Angabe aller Werte nach Menüführung soweit bekannt oder dem Handbuch zu entnehmen
- Abfrage „Channel“ erfordert die Angabe eines DMX-Kanals (Die Korrektheit des eingegebenen Kanals lässt sich bei angeschlossenem und aktivem Spot durch Drücken der Taste Dance [11] live überprüfen – Funktional für alle Kanäle, für Pan/Tilt immer sichtbare Reaktion)
- Abfrage „Value“ erfordert die Angabe eines DMX Wertes (0-255 bzw. Auslenkwinkel bei kopf-bewegten Spot´s)
- Abfrage Preset-Value erfordert die Eingabe eines DMX Wertes (0-255) wobei für jede Color-Preset-Taste [36] ein Wert festgelegt werden kann (Taste 12 [36] fungiert gleichzeitig als Shifttaste für die 2. Ebene (13-23))
- Gobo-Preset-Tasten erlauben die Eingabe von Zahlenwerten bei dieser Zuweisung

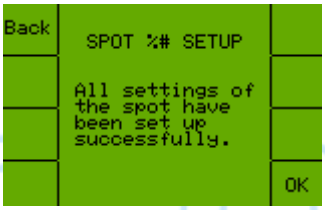
- Abschluss des manuellen Setups je Spot mit „OK“

Hinweis!! Im folgenden Abschnitt werden alle manuell konfigurierbaren Setuppunkte aufgelistet. Die genauen Werte sind dem Handbuch des entsprechenden Gerätes zu entnehmen.

- Channel Count
- Pan coarse channel — Pan fine channel
- Tilt coarse channel — Tilt fine channel
- Max pan value — Max pan value
- Lamp on channel — Lamp on value
- Lamp off channel — Lamp off value
- Blackout channel — Blackout value
- Shutter channel — Shutter preset 1 value
- Effect 1 channel — Effect 1 preset 1 Value
- Dimmer channel — Dimmer preset 1 value
- Effect 2 channel — Effect 2 preset 1 value
- Pan/Tilt speed channel
- Color 1 channel — Color 1 preset 1 value
- Color 2 channel — Color 2 preset 1 value
- Color 3 channel — Color 3 preset 1 value
- Gobo 1 channel — Gobo 1 preset 1 value
- Gobo 1 rota channel — Gobo 1 rota preset 1 value
- Gobo 2 channel — Gobo 2 preset 1 value
- Gobo 2 rota channel — Gobo 2 rota preset 1 value
- Gobo 3 channel — Gobo 3 preset 1 value
- Prisma channel — Prisma preset 1 value
- Prisma rota channel — Prisma rota preset 1 value
- Zoom channel
- Focus channel
- Iris channel — Iris preset 1 value
- Frost channel — Frost preset 1 value
- Macro 1 channel — Macro 1 preset 1 value
- Macro 2 channel — Macro 2 preset 1 value

- Red/Cyan channel — Red/Cyan preset 1 value
- Green/Magent channel — Green/Magent preset 1 value
- Blue/Yellow channel — Blue/Yellow preset 1 value
- Special 1 channel — Special 1 preset 1 value
- Special 2 channel — Special 2 preset 1 value
- Special 3 channel — Special 3 preset 1 value
- Int prog channel — Int prog preset 1 value

Nachdem alle Angaben getätigt wurden erscheint folgender Dialog.
(Es ist nicht notwendig, bis zum Ende durch zu tippen, das Gerät speichert sofort automatisch)



3.1.7 Copy Settings: Taste [F6] (Übernahme der Initialisierungsdaten von einem bereits konfigurierten Spot gleicher Bauart)

- Wählen sie die Spottaste des bereits fertig konfigurierten Spots
- Bestätigen Sie die Rückmeldung des Systems mit ok Taste [F8]

3.1.8 Load Library: Taste [F7] (Laden der Gerätebibliothek aus der geräteinternen Datenbank)

- Wählen sie mit dem Joystick das Gerät aus der Datenbank
- Bestätigen Sie die Auswahl mit OK Taste [F8]
- Bestätigen Sie die erfolgreiche Rückmeldung des Systems mit OK Taste [F8]

Hinweis: Während des Setups und auch nachträglich kann jedem Channel ein Dimmerflag zugewiesen werden (Drücken der Funktionstaste Effekt2/Dimmer[28]) Die gewählten Kanäle werden bei den Sub- und Masterfadern berücksichtigt und spielen ebenfalls eine Rolle bei den Shuttersequenzen (Siehe Kapitel 6)

3.2 Misc

Wenn Spotbewegungsrichtungen angepasst werden müssen, kann hier Pan-Reverse und/oder Tilt-Reverse fest eingestellt werden.

- Wählen Sie den Spot aus
- Drücken Sie Softkey Misc [F5]
- Wählen Sie die gewünschte Einstellung mit den Softkey-Tasten [F6] oder [F7]

3.3 SpotGroups

Zur besseren Übersicht bzw. besserem Handling der Spot´s, z.B. auch schnellerer Zugriffe im Live/Show-Modus ist es möglich, sinnvollerweise baugleiche Spot´s zu gruppieren.

Diese sind dann über die Taste Group [12] und die jeweilige Gruppentaste [12] direkt gleichzeitig anwählbar.

- Wählen sie den gewünschten Spot [12]
- Drücken Sie Softkey SpotGroups [F6]
- Wählen sie eine Gruppentaste [12] um diesen Spot der Gruppe hinzuzufügen
- Bestätigen Sie mit OK
- Führen Sie dies mit allen nachfolgenden Spot´s ebenso aus

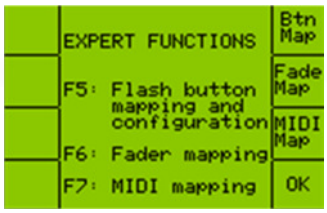
3.4 F3 – Password

3.4.1.1 Durch betätigen der F3 Taste wird das Menü zur Vergabe des Passwortes geöffnet. Hier besteht die Möglichkeit zwischen 3 verschieden Sicherheitsstufen auszuwählen. Mit der F5 Taste lassen sich die Passwörter vergeben bzw. nach Vergabe auch ändern.

Hinweis: Wenn das Passwort Abhandengekommen sein sollte kann dieses werksseitig zurückgesetzt werden. Dazu müssen Sie das Gerät einsenden. Alle Einstellungen und Daten bleiben erhalten. Alternativ können Sie das Gerät komplett zurücksetzen, dann wird auch das Passwort gelöscht.

3.5 F4 - Expert Functions

3.5.1 Durch das betätigen der F2 Taste gelangt man in das nachfolgende Menü welches wie folgt gegliedert ist.



[F3] – Clear Device

ACHTUNG!!! - mit diesem Menüpunkt wird der Gesamte Speicher des Controllers gelöscht. Taste F4 betätigen zum Bestätigen, mit F8 wird der Vorgang abgebrochen.

3.5.2 [F4] – Firmware Info

Durch betätigen der F8 wird der Dialog geöffnet in dem die Firmwareinfos angezeigt werden. Diese sind im Supportfall oder für Firmwareupgrades erforderlich.

3.5.3 F5 – Flash Button mapping configuration

Nach dem betätigen der F5 Taste gelangt man in folgendes Menü in dem die Flash-Buttons 1-12 konfiguriert werden können.

3.5.3.1 Nach dem auswählen des Flash Buttons werden diesem noch die erforderlichen Cue´s und/oder Spots sowie deren Features zugewiesen.

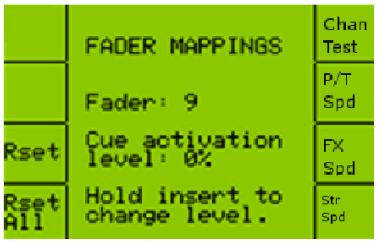
Beispiel: (Zuweisen von Dimmer + Red + Blue zu Spot 1 und 2 auf Flashtaster9)

- Drücken Flashtaster 9
- Drücken Spottaste 1 und 2
- Drücken der Featuretasten „Red“ und „Blue“
- Drücken der Shift Taste und anschließend der Featuretaste „Dimmer“

Hinweis: die 2. Funktionsebene (untere Werte der Funktionstasten [22] – [35]) wird durch die Shifttaste [54] aktiviert – Betrifft ebenso Color und Gobo der Tasten [36]). Wenn hier nichts konfiguriert wird übernehmen diese Tasten [52] die Funktion des übergeordneten Faders [51] oberhalb.

3.5.4 F6 – Fader mapping

Durch betätigen der F6 Taste gelangt man in folgendes Menü. Die Vorgehensweise des Fader mapping ist analog zum Button mapping.



3.5.4.1 F3 - Löschen eines einzelnen Faders. Dazu muss vorher ein belegter Fader angewählt werden.

3.5.4.2 F4 - Mit dieser Funktion können alle belegten Fader gelöscht werden.

Zusatzfunktionen: Der Punkt, an dem der Cue beim Hochschieben das Faders startet lässt sich festlegen, indem die Taste Shift [54] gehalten, dann der entsprechende Fader an den gewünschten Punkt bewegt wird und die Taste Shift [54] losgelassen wird. Der Wert wird im Display angezeigt. (Cue activation level in %)

Beispiel: (Zuweisen von Cue 2 + Dimmer + Blue zu Spot 1 und 2 auf Fader9)

- Hochschieben Fader 9
- Drücken Spottaste 1 und 2
- Drücken der Cue Taste [2]
- Drücken der Featuretasten „Red“ und „Blue“
- Drücken der Shift Taste und anschließend der Featuretaste „Dimmer“

3.5.4.3 Chan Test [F5] Hiermit ist es möglich, einen Startkanal anzugeben, von welchem ausgehend dann über die Fader [51] die Kanäle am DMX Ausgang ausgegeben werden. Dies dient dem Austesten von Geräten und dessen DMX-Einstellungen. Um die Kanäle 13-24 sowie 25-36 auszugeben, die Banktaste [36] der oberen Presets (Color) betätigen.

3.5.4.4 F6 - P/T Spd auf Fader, analog zu Button mapping
Hiermit ist es möglich, einem Fader global die Geschwindigkeit aller animierten Bewegungen Pan/Tilt zuzuweisen. Der Fader sollte im Showmodus dann in Mittelstellung stehen. Dies entspricht dem programmierten Wert der Bewegung und lässt sich nach unten bis zum Stillstand, nach oben auf die doppelte Geschwindigkeit regulieren.

3.5.4.5 F7 - FX Spd auf Fader, analog zu Button mapping
Wie vor, jedoch für alle FX Geschwindigkeiten

3.5.4.6 F8 - STR Spd auf Fader, analog zu Button mapping
Wie vor, jedoch für alle Strobegeschwindigkeiten

Hinweis: Wenn ein Fader zugewiesen ist, dann lassen sich bei der Erstellung der Funktionen nur noch „halbe“ Geschwindigkeiten zuweisen, da mittels Fader die volle Strobegeschwindigkeit eingestellt werden kann.

3.5.5 [F7] – Midi Mapping

3.5.5.1 Nach dem betätigen der F7 Taste gelangt man in folgendes Menü in dem die Midi Mappings über die Fader jedes handelsüblichen Midipultes konfiguriert werden können. Durch hochfahren jeweils eines Faders bzw. auch einer Taste am Midi-Pult wird diese erkannt und diesem virtuelle Fader kann später im Menü FadMap wie bei den internen Fadern [51] ein Cue und/oder ein Color oder anderer/andere Funktionswerte zugewiesen werden.

3.5.6 [F8] – Sub Master Mapping

3.5.6.1 analog zum Fader-Mapping können hier den Submastern 1 [57] und 2 [58] Spot´s zugewiesen werden.

- Schieben Sie den entsprechenden Submaster hoch [57] oder [58]
- Ordnen Sie die gewünschten Spots durch Anwählen zu [12]

Hinweis: Ein Spot kann jeweils nur einem Submaster zugewiesen werden.
Die Zuweisung zu einem Submaster ist ebenfalls gültig für die Blackout-Tasten Sub1 bzw. 2. [02] bzw. [03]

3.6 F6 – Lamp, Konfigurieren der Mischpultbeleuchtung

3.6.1 Taste F1 betätigen um ins Menü zu gelangen

3.6.2 Taste F1 betätigen um in das Setupmenü zu gelangen

3.6.3 Taste F6 betätigen um in das Menu setup lamp zu gelangen

3.6.4 Im nachfolgenden Dialog über den Joystick einen Wert zwischen 1 und 255 für lamp dimm Eingeben

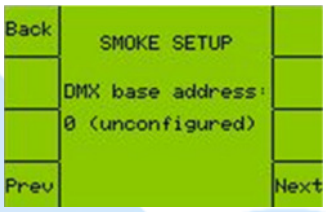
3.6.5 danach noch mit F8 bestätigen.

3.7 F5 – Smoke

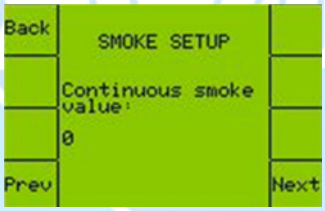
3.7.1 Nach dem betätigen der F5 Taste gelangt man zu folgendem Dialog.

Auswahl Universum

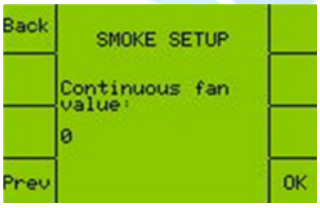
3.7.2 Auswahl des Startkanals.



3.7.3 Auswahl Kanal und Defaultwert Continuous



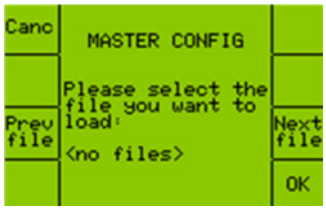
3.7.4 Auswahl Kanal und Defaultwert Lüfter (wenn vorhanden, kann frei bleiben)



Danach mit OK [F8] bestätigen und die Konfiguration ist gespeichert.

3.8 F8 – Load Masterconfig

3.8.1 Durch das betätigen der F4 kommt man in das Menü Master Config, hier können erstellte Konfigurationsdateien vom USB-Stick geladen werden (über die optionale DLC-One Konfigurationssoftware). Mit den Tasten F3 und F7 können vorhandene Konfigurationsdateien auf dem USB gesucht werden. Zur Erstellung dieser Komplettkonfigurationen am PC ist der Erwerb der optionalen Software (DEIKO-DLC-One) erforderlich.



3.9 F7 – Clear Device

Durch betätigen der F7 Taste gelangen Sie in folgendes Menü wo es ermöglicht wird den gesamten Speicher des DLC One zu löschen. Taste F4 (yes) und F8 (no).

3.10 F8 – Firmwareinfo

Durch betätigen der F8 gelangen Sie in folgendes Menü welche Ihnen Informationen zur aktuellen build liefert.

3.11 Gruppen

Im Editormenü besteht die Möglichkeit sich Gruppen zunutze zu machen. Damit wird es möglich dass mehrere Geräte zusammengefasst werden können.

Es gibt verschiedene Blinkgeschwindigkeiten. Ein langsames Blinken weist auf die Gruppentaste in der ersten Ebene hin. Wobei allerdings ein schnelleres Blinken der Gruppentaste bedeutet dass sich die Gruppe in der Zweiten Ebene, welche sich über das betätigen der Shifttaste erreichen lässt, befindet.
Alle anderen Tasten, welche nach aktivieren der Gruppetaste durchgängig leuchten weisen auf die der Gruppe befindlichen Spots hin. Dies lässt sich am Pult selbst als auch komfortabel über die Software konfigurieren.

4 Einfache Programmierung

4.1 Navigation zum Edit Menü

Dieser Modus dient der Erstellung sämtlicher Cue´s, welche später im Showmodus abgerufen und zum Teil live überarbeitet werden können. Man könnte diesen Modus auch als geschützten Bereich bezeichnen, der, insofern ein Passwort in entsprechender Kategorie vergeben wurde, die Grundprogrammierung des Pultes schützt. Somit können Anwender Cue´s ablaufen lassen, die Show aber nur anpassen, jedoch nicht abändern oder versehentlich löschen.
Zusätzlich sind hier bis zu vier komplette Shows incl. der geladenen Geräte/Spot´s und sämtlicher Einstellungen in Slots speicherbar. Diese können bei Bedarf wieder geladen werden.
Hinweis: Clear Device (Setup – [F7]) löscht auch diese Shows. Daher ist ein Sichern der Shows auf den optionalen DLC-One Stick immer empfehlenswert.

4.1.1 Taste F1 betätigen um ins Menü zu gelangen

4.1.2 Taste F4 betätigen um in den edit mode zu gelangen

- [F1] zurück ins Hauptmenü
- [F5] Laden einer Show aus einem der geräteinternen Speicherslots
- [F6] Speichern der Show in einen der geräteinternen Speicherslots (Slot wählen [F5] – [F8], dann mit OK bestätigen, dieser Vorgang kann einen Moment dauern)

4.1.3 Nun wählen Sie die die entsprechenden Spots oder Pars für den neuen Cue.

4.1.4 Nach der Auswahl der gewünschten Spots oder Pars erscheint eine Übersicht in welchem Programm und Step Sie sich befinden. Nun können Sie dem Step über die Farb- und Gobotasten [36] in Verbindung mit den Funktions-Tasten (Gobo Rota, Iris, Shutter, Dimmer, etc.) [37] – [50] die gewünschte Funktion zugewiesen werden.

4.1.5 Grundfunktionen:

- Softkey [F2] – Sprung zum vorherigen Cue
- Softkey [F6] – Sprung zum nächsten Cue
- Softkey [F3] – Sprung zum vorherigen Step
- Softkey [F7] – Sprung zum nächsten Step
- Softkey [F4] – Aufruf Untermenü Optionen (siehe Kapitel 7) / Bei aktiver P/T Move-Taste [22] – Aufruf des Untermenüs Positionspresets festlegen (Kapitel 6.2)
- Softkey [F8] – Aufruf Untermenü FX / Effekte LED, Farben etc. (siehe Kapitel 7) / Bei aktiver P/T Move-Taste [22] – Aufruf des Untermenüs fixe Colorpresets festlegen (Kapitel 6.3)

4.1.6 Ist der Step fertig eingestellt kann mit der Taste INS [13]ein weiterer Step eingefügt werden. Diese Schritte werden solang wiederholt bis der Cue fertig ist.

Auf gleiche Weise können sie weitere Cue´s nach Ihren Vorstellungen erstellen.

Hinweis: Es können maximal 72 Cue´s mit jeweils 100 Step´s, verteilt auf drei Bänke (Bank-Tasten [36]) erstellt werden.

4.2 Nutzung der Shutter-/Strobesequenzen (Taste [19])

- Wählen Sie die gewünschten Spots
- Drücken Sie die Strobe Taste [19]
- Wählen Sie über die Color-Preset-Tasten 1-6 [36]den Strobe-Modus (1 – kein Strobe, 2 – Flash, 3 – Sägezahn, 4 – Sägezahn invers, 5 – Pulsierend, 6 - Random)
- Wählen Sie über die Gobo-Presettasten 1-12 [36] die Geschwindigkeit (0 – 20Hz)

4.3 Nutzung der LampenOn-Funktion (Taste [17])

- Wählen Sie die gewünschten Spots
- Drücken Sie die Taste Lamp-ON [17]

Hinweis: Die Lampen der gewählten gewählten Systeme sollten starten, in einigen Fällen kann es erforderlich sein, den Shutter vorab zu öffnen (je nach Lampentyp). Bitte beachten Sie hierzu die Hinweise des jeweiligen Herstellers.
Der Masterfader sowie der/die zugewiesenen Submaster müssen ebenfalls vorab geöffnet sein! Voraussetzung ist ebenfalls die korrekte Konfiguration der Gerätebibliothek!

4.4 Nutzung der LampOff-Funktion (Taste [18])

- Wählen Sie die gewünschten Spots
- Drücken Sie die Taste Lamp-OFF [18]

Hinweis: Die Lampen der gewählten Systeme sollten nach ca. 3-5 Sekunden abschalten, in einigen Fällen kann es erforderlich sein, den Shutter vorab zu schließen (je nach Lampentyp). Bitte beachten Sie hierzu die Hinweise des jeweiligen Herstellers.
Der Masterfader sowie der/die zugewiesenen Submaster müssen ebenfalls vorab evtl. geschlossen werden, allerdings nicht, wenn der LampOff Kanal der Dimmerkanal ist ! Voraussetzung ist ebenfalls die korrekte Konfiguration der Gerätebibliothek!

4.5 Festlegen von fixen Positionsdaten für kopfbewegte Systeme (customer presets)

Dies ist hilfreich, wenn bestimmte Punkte als Grundlage für verschiedene Cues benötigt werden.

- Fahren Sie mit dem/den gewünschten Spots die entsprechenden Positionen an
- Drücken Sie bei noch aktiver P/T-Taste [22] den Softkey SavePos[F4]
- Drücken Sie eine Positionstaste Ihrer Wahl [21] (bereits belegte Tasten werden durch leuchtende Tasten-LED angezeigt / Mit Shift [54] gelangt man in die zweite Ebene.)
- Bestätigen Sie mit Softkey OK [F8]

Insgesamt können somit 24 fixe Positionen und/oder Colorwerte gespeichert werden.

Aufruf dieser Presets im Showmodus:

- Wählen Sie die gewünschten Spots an [12] (es können auch gruppierte Spots oder alle gewählt werden – nicht belegte werden ignoriert)
- Wählen Sie das entsprechende Positionspreset [12] (Die Einstellung ist temporär und geht nach Abwahl der Spots verloren)
- Änderungen der Positionspresets bewirkt Änderungen der Position in alle Cues wo sie Verwendung finden

4.6 Festlegen von fixen Colordaten (customer presets)

Diese Presets können genutzt werden, um während der Konfiguration im Edit-Modus oder auch live zum Showablauf feste Farbwerte für bestimmte oder alle Spot´s aufzurufen. Der Vorteil liegt darin, dass in diesen speziellen Presets gleiche oder ähnliche Farbwerte für verschiedene Scheinwerfersysteme hinterlegt werden können.

- Stellen sie im Edit-Modus die Farbe/n für alle Spots Ihrer Wahl ein
- Drücken Sie die P/T Taste [22]
- Drücken Sie Softkey [F8] (bereits belegte Tasten werden durch leuchtende Tasten-LED angezeigt)
- Bestätigen Sie mit Softkey OK [F8]

  Hinweis: Es ist ebenfalls möglich, Bewegungs- und Colordaten gleichermaßen auf einem Positionspreset abzuspeichern.

Aufruf dieser Presets im Showmodus:

- Wählen Sie die gewünschten Spots an [12] (es können auch gruppierte Spots oder alle gewählt werden – nicht belegte werden ignoriert)
- Wählen Sie das entsprechende Colorpreset [12] (Die Einstellung ist temporär und geht nach Abwahl der Spots verloren)

5 Erweiterte Programmierung

Mit der erweiterten Programmierung ist es möglich, über die Programmtaste CALL Copy aus einem früher erstellten Programm einen beliebigen Step den aktuellen hinein zu kopieren, animierte Bewegungen für kopfbewegte Systeme zu erzeugen, Cue´s Optionen hinsichtlich Ablaufprioritäten oder Überblendzeiten zu geben sowie vielfältige Effekte zu generieren.

5.1 Call Copy

Diese Funktion ermöglicht, einen bereits programmierten Step in einen neuen Step eines neuen oder auch des gleichen Cues zu kopieren, um z.B. Zeit für die Positionierung von kopfbewegten Systemen zu sparen.

5.1.1 Taste F1 betätigen um ins Menü zu gelangen

5.1.2 Taste F4 betätigen um in den edit mode zu gelangen

5.1.2.1 Nun wählen Sie die die entsprechenden Spots oder Pars für das neue Programm.

5.1.3 Durch Betätigen der Taste CALL Copy [Taste 16] gelangen Sie in den nachfolgenden Dialog. Wählen Sie hier den gewünschten Step des entsprechenden Cues aus und bestätigen Sie mit [F8].

5.2 Animierte Bewegungen für kopfbewegte Systeme

Über die Funktionstasten [37] – [50] lassen sich in jedem Step bei der Konfiguration direkt verschiedene Bewegungsmuster sowie deren Parameter einstellen und bearbeiten.
Beispiel: Es soll eine Auf-Ab- Wellenbewegung zwischen 6 Movingheads erzeugt werden.

- Wählen sie die 6 MH´s
- Stellen Sie die gewünschten Werte für Shutter, Dimmer, Color etc. ein
- Bewegen Sie die MH´s gleichzeitig auf die gewünschte Ausgangsposition
- Drücken Sie die Auf-Ab Bewegungstaste [45]
- Konfigurieren Sie über die Tasten Size[37] und Speed[38] Größe und Geschwindigkeit
- Drücken Sie (bei noch aktiver Size- oder Speedtaste) den Softkey AutoPhase[F4]

5.3 Optionen für Cue´s

Diese Funktion ermöglicht, Cue´s Prioritäten zuzuweisen oder Step´s Fade-Times individuell zuzuordnen.

7.2.1 Priorität [F5]: Beschreibt die Abarbeitung der Step´s im Mixed Mode beim Überschneiden von DMX-Werten auf dem gleichen Kanal

- LPF (Der Cue arbeitet nach dem Prinzip des höchsten Wertes – der höhere Wert hat Vorrang, sobald im Mixed Mode auf einem Kanal zwei oder mehr Werte ausgegeben werden)
- HPF (Sobald auf einem Kanal zwei oder mehrere Werte ausgegeben werden hat der Cue mit der Option HPF Vorrang, auf Kanälen, auf denen nur jeweils ein Wert ausgegeben wird, bleibt dieser erhalten)
- Switch (wenn im Mixed Mode ein Cue gestaret wird, der diese Option hat, wird für die betreffenden Geräte nur noch dieser Cue ausgegeben, alle anderen werden ignoriert)

5.3.2 Fade Options [F6]: Konfiguration der Fadetimes für jeweils den gewählten Cue, unterschieden nach Pan/Tilt-, Color- und Beamshapes.

Somit können die Übergangszeiten für diese verschiedenen Funktionen getrennt definiert werden, z.B. um die Position (Pan/Tilt), die Gobos (Beamshape im Takt zu wechseln, die Farbe jedoch langsam überfaden zu lassen.)

Hinweis: Diese Zeiten gelten jeweils für den gewählten Cue lokal. Globale Fade-Times, welche den gleichen Step des gleichen Cues Betreffen haben Priorität! Globale Fade-Times werden über die Taste [20] definiert, sowohl im Edit- als auch im Showmodus live.

5.3.3 Custom Tempo [F8]: Konfiguration der BPM für den aktuellen Cue. Durch festlegen dieser Option, bleibt der angewählte Cue später, z.B. im Showmodus von Änderungen der globalen BPM Geschwindigkeit ignoriert. Dies betrifft alle Cues in denen das Custom Tempo entsprechend konfiguriert wurde.

5.4 FX für Cue´s

Hier können die verschiedensten Effekte für LED-Scheinwerfersysteme, aber auch für die meisten anderen Funktionen konfiguriert werden. Sie können Welleneffekte im Raum generieren, die Funktion aber auch für Effekte und Übergänge der verschiedensten Funktionen, z.B. Prismeneffekte, Geschwindigkeitseffekte der Gobo Rotation und vieles mehr generieren. Ihrer Fantasy sind hierbei keine Grenzen gesetzt.

- Wählen Sie die Spot´s, welche mit einem Effekt belegt werden sollen
- Drücken Sie den Softkey FX [F8]

- Wählen Sie die Art des Effektablaufs über die Colortasten [36] (stopped, Loop1-4[Durchlauf] oder Bounce 1-4[Ping-Pong-Effekt])
- Wählen Sie über die Gobotasten [36] den FX Channel (Es sind maximal 4 Kanäle in einem Effekt vereinbar)
- Wählen Sie die Effektform über die FX-Tasten [45] bis [50], [44] – kein Effekt
- Über den Wert „ratio“ lässt sich die Wellenform in der Länge beeinflussen. Ein 1:1 Verhältnis ergibt sich wenn Ratio der Anzahl der gewählten Spots entspricht. (Joystick links-rechts ergibt 0,1ér Schritte, auf-ab ergibt 1ér Schritte)
- Wählen Sie Größe, Geschwindigkeit, Phase, Invers etc. über die Konfigurationstasten [37] bis [43]

Hinweis: Die Phasenaufteilung zwischen den gewählten Spots lässt sich über den Softkey AnimCalc[F4] automatisch ermitteln und einstellen. Drücken Sie hierzu [F4] und bestimmen Sie mit dem Joystick, welcher der Spots der Ausgangspunkt der “Bewegung“ sein soll. Der entsprechende Spot wird durch Blinken der Spottasten-Diode angezeigt. Jeder Spot kann Ausgangspunkt sein. Jeder Spot, welcher nicht Endpunkt (links oder rechts) einer zusammenhängenden Kette ist, bewirkt, dass die Bewegung z.B. V-förmig abläuft. Dieser Effekt kann auf mittelgroßen bis großen Bühnen sehr wirksam sein. Standardmäßig berechnet der Controller automatisch ab dem ersten gewählten Spot.

Bei Bedarf kann nun ein weiterer Effekt für die gleichen Spots konfiguriert werden. Die Umschaltung erfolgt mittels Softkey [F8]. Ein Bespiel wäre ein Kreis aus LED-Parstrahlern, in dem sich eine langsame Sinuswelle in rot/Lila im Uhrzeigersinn bewegt, auch mit 180° Dopplung, also gegenüberliegend [Loop 2x]. Dann könnte im 2. Effekt im Effekt „Switch“ ein blauer Punkt, also je ein Strahler im gegenläufigen Uhrzeiger flashen. Dies nur als Anregung.

Wichtig: Bei LED-Spots mit Dimmer und/oder Shutter ist zu beachten, dass diese beiden Kanäle für die Darstellung der Effekte vorab zu öffnen sind!

Hinweis: Sollten nicht mehr alle gewählten Einstellung im Kopf sein bzw. ist ein Step mit unbekannten Werten belegt so ist die einfachste Möglichkeit den Step komplett zu leeren (Laden der Defaultwerte) durch das Drücken des Softkeys ClearStep[F5] zu erreichen.

6 Show

Im Einschaltzustand ist automatisch der Showmodus aktiv.

6.1 Navigieren zum Showmode

Sie gelangen über untenstehende Menüpunkte in diesen Modus.

6.1.1 Taste F1 betätigen um ins Menü zu gelangen

6.1.1.1 Danach Taste F8 betätigen, um in den Showmode zu gelangen.

Über die Tasten [36] werden die einzelnen Cue´s an und abgewählt. Über die Taste Stop [41] werden alle Cue´s umgehend abgewählt.

6.2 F2 – Auto

In diesem Modus werden die vordefinierten Step´s der Cues der Reihe nach abgespielt. Dazu muss mindestens eine Programmtaste [36] (siehe Tastaturbelegung) gewählt werden.
Der Takt (Stepping Speed) wird in Form von Bpm angezeigt und ist per Tastatureingabe, Joystick (◀▶) oder Pfeiltasten (▲▼)anpassbar.
Über den Softkey TapeSync [F8] kann hier der Takt manuell angepasst werden. Durch 5maliges Tasten im Takt wird ein recht genauer Wert generiert und exakt beim fünften Drücken übernommen.

6.3 F3 – Audio Trigger

In diesem Modus wird der Takt (Stepping Speed) über die Tonquelle am Audio-Eingang der Rückseite ausgelesen und wiedergegeben. Über den Fader „Audio“ Taste [56] kann die Intensität angepasst werden.

6.4 F4 – Manual Stepping

In diesem Modus werden die Step´s manuell über die Taste [F8] vorwärts und über die Taste [F7] rückwärts getaktet.

6.5 F5 – Single Mode

In diesem Modus kann jeweils nur ein Cue abgespielt werden. Die Wahl eines neuen Cue´s bewirkt die Abwahl das vorherigen Cue´s. Diese Einstellung ist sinnvoll, wenn komplette Cue´s mit vielen Step´s existieren und ein „wildes“ Mischen vermieden werden soll.

6.6 F6 – Mix Mode

In diesem Modus können beliebig viele Cue´s einer Bank-Ebene (1-24) kombiniert werden. Hierbei ist es erforderlich, jeden Cue einzeln an- und bei Bedarf wieder abzuwählen. Stop [41] beendet alle Cues.

6.7 Show Override

Durch Drücken der Spottasten [12] eines oder mehrere baugleicher Geräte sind folgende Funktionen live anpassbar:

- alle gerätespezifischen Funktionen (Color, Gobo, Prisma, Zoom etc.)
- alle Werte der animierten Bewegungen (Direktzugriff auf die Tasten [37] – [50])
- alle Werte der FX-Sektion (Softkey [F8])
- alle Werte der Cue-Optionen (Softkey [F4])

Die Funktionsweise ist gleich der im Edit-Modus beschriebenen Vorgehensweise.

Diese Eingaben sind temporär. Nach Abwahl der Spottasten springt der Ablauf für die vormals gewählten Spot´s zurück in den gespeicherten Ablauf.

Sollen die Änderungen in den Cue-Step fest gespeichert werden gibt es folgende beiden Optionen:

- Save Current (Softkey [F5]) – Die Einstellungen werden in den aktuellen Step gespeichert (Der Step wird beim Drücken der ersten Spot-Taste [12] temporär zwischengespeichert) Bsp. Der Cue hat vier Steps, bestehend aus einem Farbwechsel rot, grün, blau, gelb, er läuft im Audio-Modus. Beim Erreichen des Steps Grün wird die erste Spot-Taste [12] gedrückt, dann evtl noch weitere. Alle Änderungen betreffen dann in diesem Fall den Step „grün“

- Save All (Softkey [F6]) – Die Einstellungen werden für alle Steps des betreffenden Cues übernommen, wobei wiederrum unterschieden werden kann:
    a) ob nur die Bewegungsdaten (Pan/Tilt) incl. aller animierten Bewegungsdaten (Bewegungsform Welle, Kreis, Acht etc. incl. Size, Speed, Phase etc.) neu gespeichert werden und alle anderen Änderungen (Farben, Gobos etc. für alle Steps erhalten bleiben) oder
    b) ob alle Werte aller Steps durch die geänderten Daten ersetzt werden.

6.8 Fade-Times

Über die Taste Time [20] lassen sich zur Laufzeit globale Fade-Times ändern bzw. angeben. (siehe Kapitel 7.2.2) Diese haben bei Überschneidung mit Lokalen Fade-Times Priorität.

- Drücken Sie die Taste Time [20]
- Wählen Sie die Option, welche mit einer Fade-Time versehen werden soll (Softkey [F6], [F7] oder [F8]
- Passen Sie die Zeit mittels Joystik an

Option [F6] Pan/Tilt:	Zeiten für Positionswechsel zwischen den Steps
Option [F7] Color:	Zeiten für Colorwechsel zwischen den Steps
Option [F8] Beamshape:	Zeiten für Gobo- bzw. Prismenwechsel zwischen den Steps

7 USB Main Menu

Im Menü USB MAIN MENU in Kombination mit dem DLC-One-Stick wird es ermöglicht ein Library Update durchzuführen, erstellte Shows zu laden und sowie erstellte Shows zu speichern.
Um in den USB Modus zu gelangen muss zunächst der Controller eingeschaltet werden und anschließend über Menü [F1] die Taste [F5] betätigt werden. Darauf hin öffnet sich folgendes Menü.

7.1 F4 - Libary Update

Dient zum übertragen von Bibliotheken vom DLC-One-Stick auf das Gerät. (max. 16 Slots verfügbar / Bibliotheken bei Deiko Systems Gmbh bestellen oder als registrierter Softwarebesitzer im geschützten Bereich downloaden)

- Stecken sie den DLC-One Stick mit den entsprechenden Bibliotheken ein
- Wählen Sie mittels Joystick den nächsten unkonfigurierten Slot
- Dann drücken Sie Next [F8]
- Dann wählen sie über Next [F7] oder Previous [F3] die entsprechende Bibliothek(library) aus und bestätigen mit OK [F8]

7.2 F7 - Load Show

Dient zum Laden einer Show inkl. Sämtlicher Geräte vom DLC-One-Stick.

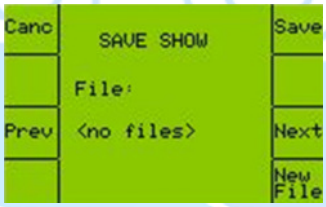
- Taste [F7]
- Wählen Sie eine Show aus und bestätigen Sie mit OK[F8]

Hinweis: die vorher geladene Show wird unmittelbar überschrieben!

7.3 F8 - Save Show

Dient zum Sichern der aktuellen Show inkl. Sämtlicher Geräte auf den DLC-One-Stick. Es können zum Speichern bis zu vier Slots belegt werden.

- Taste [F8]
- Um eine neue Show zu speichern betätigen sie Taste [F8]
- Geben Sie der Show einen Namen (Buchstabentasten [36])
- Betätigen Sie die Taste [F5] (Save Show)
- bestätigen Sie mit OK[F8]



Hinweis: es müssen mindestens vier Buchstaben vergeben werden!

8 USB I/O

Hinweis!! Für alle Funktionen in diesem Menü wird der DLC ONE-USB Stick benötigt. (Dieser ist Standardmäßig nicht im Lieferumfang enthalten, kann aber unter der +49 (0)3 75 / 30 35 10 67 oder info@deiko-systems.de bestellt werden.) Der Stick sollte vor Inbetriebnahme eingesteckt werden!

8.1 Zum USB main menu navigieren

8.1.1 Controller am Netzschalter einschalten

8.1.2 Taste01 ON/OFF betätigen

8.1.3 Taste F5 betätigen um ins Menü zu gelangen

8.2 Load show

8.2.1.1 Um eine erstellte Show vom USB Stick laden zu können müssen Sie die F7 Taste betätigen, daraufhin werden alle auf dem USB Stick vorhandenen Daten aufgelistet.

8.3 Save show

8.3.1.1 Um eine erstellte Show zu speichern betätigen Sie im USB main menu die F8 Taste um einen Dateinamen zu wählen, anschließend wird mit F5 die Show gespeichert.

8.4 Update dev lib

8.4.1.1 Mit der F5 Taste kann am DLC ONE die Gerätebibliothek aktualisiert werden.

Dafür müssen zuvor die Bibliotheken auf den USB Stick kopiert wurden sein.

9 DLC One DMX to MIDI Converter

Der DLC One DMX 2 MIDI Converter dient zum Anschließen eines weiteren Faderpultes an den DLC One , zum Mappen eines DMX Wertes auf einen anderen DXM Wert und zum Überprüfen des DMX Busses.

Der DLC One DMX to Midi Converter kann ebenfalls wie der DLC-One Stick bei der Deiko Systems GmbH, unter info@deiko-systems.de bzw. 0375 30 35 10 67 bestellt werden.

Der Converter besitzt zwei Dioden, eine grüne welche den Zustand „PowerOn“ darstellt sowie eine orange Diode welche signalisiert das eine Aktivität auf dem DMX Kanal vorhanden ist. Wenn nun z.B. ein Fader nach oben geschoben wird, beginnt die orange Diode zu blinken.

Betätigt man die Linke Taste auf dem Gerät gelangt man in das Testmenü in dem die Möglichkeit besteht den DMX Bus auf eventuell vorhandene Fehler zu überprüfen. Dazu den Midi Converter am Ende des DMX Busses anschließen und die einzelnen Fader nach oben schieben. Nun sollten im Display zahlen zwischen 1 und 255 angezeigt werden. Ist dies nicht der Fall liegt ein Problem vor.

Mit der rechten Taste gelangt man in das Setupmenü welches sich in folgende Menüpunkte untergliedert:

1. Change: ändern des DMX Wertes z.B. von 1 auf 128
2. Reset: Defaultwerte laden
3. Back: zurück

10 Technische Daten des DLC One

10.1 Bedienelemente und Speicher:

Display:	beleuchtet 160 x 104 Bildpunkte

10.2 Elektrische Daten:

Netzspannung:	200-240VAC ~
Netzfrequenz:	50-60Hz
Stromverbrauch:	32W
Netzanschluss:	PowerCon Gerätestecker
Pultbeleuchtung:	2 x 12V dimmbar, max 450mA, 3 polige XLR-Buchse
Hersteller:	Deiko Systems GmbH

10.3 DMX 512 Daten:

Datenformat	entspricht DMX-512-A nach DIN56930-2
Elektrische Spezifikation:	EIA 485
Übertragungsrate:	250KB
Max. Update-time:	25ms
Einstellbare Universen:	2
Einstellbare Kanäle:	2 x 512
DMX-Output:	galvanisch getrennt, 2x XLR 3-polige Buchse galvanisch getrennt 2 x XLR 5-polige Buchse

10.4 Audio Daten:

Eingangsspannung:	700mV effektiv max. 10V
Eingang:	galvanisch gentrennt, XLR 3-polige Buche kombiniert mit 6,3mm Klinkenstecker

10.5 MIDI Daten:

Eingang:	5 polige DIN Buchse
Ausgang:	5 polige DIN Buchse
Befehle:	KEY-NOTE